



XBOX 360

XBOX
LIVE

Walt Disney
PICTURES PRESENTA

DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live y los logotipos de Xbox, Xbox 360 y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países.



ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Garantía limitada

EL EDITOR GARANTIZA QUE EL MEDIO DE GRABACIÓN EN EL QUE ESTÁ GRABADO EL PROGRAMA ESTÁ EXENTO DE DEFECTOS EN LOS MATERIALES Y MANO DE OBRA EN CONDICIONES DE USO NORMAL DURANTE UN PERÍODO DE NOVENTA (90) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA, QUE PODRÁ ACREDITARSE MEDIANTE UNA COPIA DEL TICKET DE VENTA. LA ÚNICA RESPONSABILIDAD DEL EDITOR Y SU EXCLUSIVA MEDIDA DE SUBSANACIÓN CONSISTIRÁ EN LA SUSTITUCIÓN DEL MEDIO DE GRABACIÓN DEFECTUOSO UNA VEZ DEVUELTO EL PROGRAMA AL EDITOR CON UNA COPIA DE LA PRUEBA DE COMPRA. EL EDITOR NO TENDRÁ OBLIGACIÓN ALGUNA DE SUSTITUIR UN MEDIO DE GRABACIÓN DAÑADO POR ACCIDENTE, MAL USO O APLICACIÓN INDEBIDA. CUALESQUIERA GARANTÍAS Y/O CONDICIONES IMPLÍCITAS SOBRE EL MEDIO DE GRABACIÓN, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS Y/O CONDICIONES DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN FIN CONCRETO, ESTÁN LIMITADAS A UNA DURACIÓN MÁXIMA DE NOVENTA (90) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA O ENTREGA. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS JURÍDICOS CONCRETOS Y, POSIBLEMENTE, OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE UNA LEGISLACIÓN NACIONAL A OTRA. RECONOCE Y CONVIENE DE FORMA EXPRESA QUE UTILIZA EL PROGRAMA BAJO SU EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD. EL PROGRAMA Y LA DOCUMENTACIÓN ANEXA SE FACILITAN "TAL COMO SON" Y SIN GARANTÍAS Y/O CONDICIONES DE TIPO ALGUNO, SEAN EXPRESAS O TÁCTICAS. EL EDITOR QUEDA EXPRESAMENTE EXENTO DE LAS RESPONSABILIDADES Y/O CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, QUE PUEDAN SURGIR RESPECTO DEL PROGRAMA Y DOCUMENTACIÓN ANEXA, INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, LAS GARANTÍAS Y/O CONDICIONES IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN A UN FIN CONCRETO. DISNEY NO GARANTIZA QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL PROGRAMA SEAN ININTERRUMPIDAS O ESTÉN LIBRES DE ERRORES, O QUE LOS DEFECTOS EN EL PROGRAMA SEAN SUBSANADOS. Además, el EDITOR NO GARANTIZA NI REALIZA MANIFESTACIÓN ALGUNA RESPECTO A LA UTILIZACIÓN O RESULTADOS DE LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA Y DOCUMENTACIÓN ANEXA DESDE EL PUNTO DE VISTA DE SU CORRECCIÓN, PRECISIÓN, FIABILIDAD U OTROS. LAS LIMITACIONES DE RESPONSABILIDADES DESCRITAS EN ESTE APARTADO SON ASIMISMO APLICABLES A LOS SUMINISTRADORES DE TERCEROS O MATERIALES DE TERCEROS UTILIZADOS EN EL PROGRAMA. NINGUNA INFORMACIÓN VERBAL O ESCRITA O ASESORAMIENTO DADO POR EL EDITOR O POR UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DEL EDITOR CREA GARANTÍAS Y/O CONDICIONES O, DE NINGUNA FORMA, AUMENTARÁ EL ÁMBITO DE ESTA GARANTÍA LIMITADA. EL EDITOR NO ASUME EL COSTE INTEGRAL DE TODO EL MANTENIMIENTO, REPARACIÓN O SUBSANACIÓN NECESARIAS. TODOS ESTOS GASTOS CORRERÁN DE SU CUENTA. ALGUNAS JURISDICCIÓNES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR TANTO, ES POSIBLE QUE LA EXCLUSIÓN CITADA ANTERIORMENTE NO SEA APLICABLE EN SU CASO. EN NINGUNA CIRCUNSTANCIA, INCLUYENDO IMPRUDENCIA, EL EDITOR RESPONDRÁ DE DAÑOS ESPECIALES O EMERGENTES QUE SE DERIVEN DE LA UTILIZACIÓN O LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR EL PROGRAMA O DOCUMENTACIÓN ANEXA, INCLUSO EN EL CASO DE QUE EL EDITOR O UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DEL EDITOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIÓNES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDAD DE DAÑOS INCIDENTALES O RESULTANTES, DE MODO QUE LAS ANTERIOR LIMITACIÓN PODRÍA NO SER APLICABLE. DE NINGUN MODO LA RESPONSABILIDAD TOTAL DEL EDITOR POR TODOS LOS DAÑOS, PÉRDIDAS Y DERECHOS DE RECURSO (SEA EN BASE A CONTRATO, RESPONSABILIDAD EXTRACONTRACTUAL -INCLUIDA IMPRUDENCIA- O DE OTRA FORMA) PODRÁ SOBREPASAR LA CANTIDAD PAGADA POR USTED EN LA COMPRA DEL PROGRAMA.

© Disney.



Índice

El mando	2
Controles de juego	2
Sistema de seguridad Robinson	3
Conectar a Xbox Live	4
Hacia... ¡el futuro!	6
La aventura comienza	7
Menú principal	8
Modos de juego	9
Movimiento básico	10
Familia y amigos	12
Villanos	14
Misiones	16
Álbum familiar	18
Aparatos	20
Asignar aparatos a botones	22
Uso de los aparatos	23
Objetos para recoger	24
El terminal de asistencia Robinson	25
El transmutador Robinson	25
Atención al cliente	28
Garantía limitada	29

El mando

En tu búsqueda de la máquina del tiempo, harás uso de muchos aparatos. El más importante de todos es, no obstante, el mando de juego. Estudialo detenidamente.

Controles de juego

Los siguientes controles te ayudarán a moverte por el mundo del viaje temporal y volver a poner a salvo la máquina del tiempo.



Stick izquierdo Mover a Wilbur

Stick derecho Girar la cámara

LB Fijar blanco

LT Modo de disparo alterno

BB Agarran

BT Cambio rápido de arma

A Botón de acción

• Botones que se

• Botones que se pueden asignar a aparatos

ART Interfaz de álbum familiar

9



Sistema de seguridad Robinson

Descubriendo a los Robinsons incluye un minijuego llamado "Sistema de seguridad Robinson".

Para acceder a él:

- Elige Minijuegos en el menú principal, luego escoge "Sistema de seguridad Robinson".
- Cuando se cargue el juego, accederás a una pantalla de instrucciones que informa de los objetivos del juego.
- Haz cuanto puedas para proteger a la familia Robinson y su hogar del tipo del Bombín y, en caso de estar disponible, publicar tus máximas puntuaciones en Xbox Live®.
- Para empezar la partida, presionar **A**.

Controles del sistema de seguridad

Stick izquierdo Apunta al aparato de seguridad seleccionado

Stick derecho Apunta al aparato de seguridad seleccionado

LB o RB Descarga el proyectil de seguridad.

A, X, Y y B Descarga el proyectil de seguridad.

LT Pasar al siguiente cuarto de la izquierda.

RT Pasar al siguiente cuarto de la derecha.

START Interfaz de álbum familiar/Pausa

BACK Ayuda

Xbox Live

Con Xbox Live podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox Live, debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/live.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings



Información de seguridad

Sobre los ataques fotosensibles

Un porcentaje muy pequeño de gente puede experimentar un ataque cuando se expone a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las luces parpadeantes o pautas luminosas que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso las personas que no tienen ataques epilépticos en su historial médico pueden padecer una enfermedad que no se les haya diagnosticado y que pueda causar estos "ataques epilépticos fotosensibles" mientras utilizan un videojuego. Estos ataques pueden tener varios síntomas, entre los que se incluyen: ligeros mareos, visión alterada, movimientos involuntarios oculares o faciales, temblor o agitación de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdidas temporales de sentido. Los ataques también pueden causar una pérdida de conocimiento o convulsiones que pueden provocar daños al caerse o golpearse con objetos cercanos.

Deje de jugar de inmediato y consulte a un médico si experimenta cualquiera de estos síntomas. Los padres deben observar si su hijo padece alguno de estos síntomas o preguntárselo: los niños y los adolescentes son más propensos que los adultos a experimentar estos ataques.

El riesgo de sufrir ataques epilépticos fotosensibles se puede reducir sentándose más lejos de la pantalla del televisor, utilizando una pantalla más pequeña, jugando en una habitación bien iluminada y evitando jugar con somnolencia o fatiga.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha sufrido algún episodio de ataques o epilepsia, consulte a un médico antes de jugar.

Más información importante para la salud y la seguridad. El Manual de instrucciones de Xbox® contiene información importante para la salud y la seguridad que debería leer y entender antes de utilizar este software.

Evite daños a su televisor

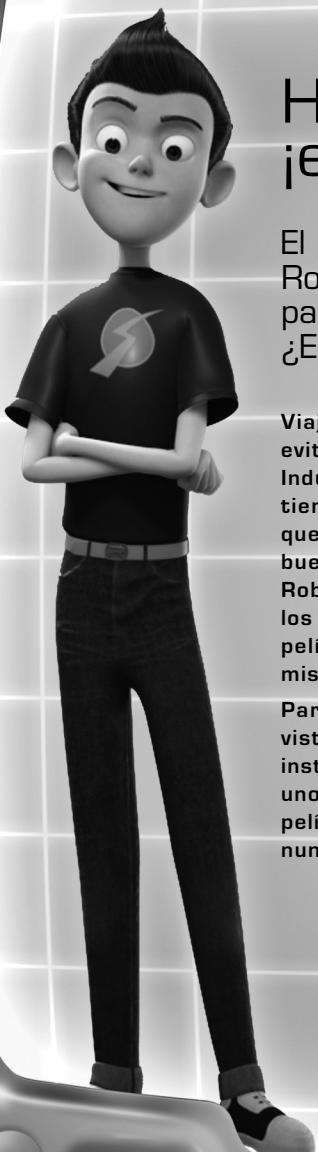
No utilice ciertos televisores. Algunos televisores, en especial los de proyección frontal o trasera, pueden sufrir daños si se juega con cualquier videojuego, incluyendo los juegos de Xbox. Las imágenes estáticas que se presentan durante el transcurso normal de la partida podrían "quemar" la pantalla, provocando una sombra permanente de la imagen estática que aparecerá todo el tiempo, incluso aunque no se utilicen los videojuegos. Pueden ocurrir daños similares por imágenes estáticas que se crean cuando un videojuego está en pausa. Consulte el manual de su televisor para determinar si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en su aparato. Si no puede encontrar esta información en el manual, contacte con el vendedor del televisor o con el fabricante para determinar si se pueden utilizar videojuegos de forma segura. Queda totalmente prohibida la copia no autorizada, la ingeniería invertida, la transmisión, la reproducción pública, el alquiler, el cobro por jugar o el incumplimiento de la protección de la copia.

Hacia... ¡el futuro!

El "agente especial" Wilbur Robinson necesita tu ayuda para su próxima misión. ¿Estás listo?

Viaja a mundos pasados y futuros para evitar que el invento más importante de Industrias Robinson, la máquina del tiempo, caiga en malas manos. Tendrás que hacer acopio de valor, ingenio y un buen surtido de aparatos marca Robinson para enfrentarte a algunos de los villanos más diabólicos de la película... así como a otros nuevos y misteriosos adversarios.

Para ponerte rápido al día, echa un vistazo a este útil manual de instrucciones. Mientras colaboras con uno de tus personajes favoritos de la película, recuerda: "¡Wilbur Robinson nunca falla!".





La aventura comienza

Embárcate en tus aventuras desde la pantalla de inicio, donde no tendrás más que presionar **START** o **A** para continuar.

Antes de empezar tu viaje por el tiempo, tendrás que crear un perfil o elegir uno ya existente para guardar tus progresos, junto con los objetos que hayas recogido por el camino. Inmediatamente después, tendrás que elegir el dispositivo de memoria que quieras usar para conservar tus datos de juego.

Cuando tengas organizada la cuestión del perfil, pasarás al menú principal, donde podrás elegir entre una serie de opciones.

Menú principal

En este menú podrás elegir entre varias posibilidades:

- Jugar partida** Empezar una nueva partida o continuar una ya existente.
- Minijuegos** Empieza uno de los minijuegos, como el del Sistema de seguridad Robinson o el de Energyball.
- Trucos** A medida que juegues, descubrirás formas de cambiar el aspecto y funcionamiento del juego. Accede a esta pantalla para activar distintos trucos y descubrir todavía más formas de divertirte mientras juegas.
- Extras** A lo largo de tu viaje, te encontrarás con una serie de premios como muñecos y diseños. Puedes ver estos premios en el menú Extras.
- Créditos** Conoce a todos los que han participado en la creación del juego.

Si eliges Jugar partida, y ya tienes una guardada, pasarás a una pantalla que te permitirá escoger entre empezar una partida nueva desde el principio o seguir avanzando desde el último punto en que se guardó. Si no tienes una partida guardada anteriormente, tendrás que elegir Nueva partida para empezar a jugar.



Modos de juego

Experimenta cinco modos de juego distintos en tus viajes por el tiempo:

Modo aventura

Aventúrate a través del tiempo y haz frente a las fuerzas del mal como Wilbur Robinson.

Protectoesfera

Pon a prueba tus reflejos mientras ruedas en la burbuja de energía de la protectoesfera. Usa el **stick izquierdo** para controlar tus actos.

Pasatiempos

Esquiva a los enemigos y las rocas que caen mientras cavas en busca de una salida con tus guantes trituradores, un par de guantes cargados de energía que te permiten atravesar excavando tierra y roca. El **stick izquierdo** te permite subir, bajar o moverte lateralmente. Para salir, tendrás que encontrar una salida.

Energyball

Cuando consigas el guante de Energyball, podrás acceder al minijuego de Energyball a través del cuarto de Wilbur, en casa de los Robinson. Encuentra nuevos campos y oponentes contra los que jugar en este juego del futuro.

Sistema de seguridad Robinson

Piratea el sistema de seguridad Robinson y protege la mansión Robinson del tipo del Bombín y de Doris. Utiliza toda una serie de inventos para mantener la casa a salvo y consigue suficientes puntos para entrar, en caso de estar disponible, en la clasificación de Xbox Live.



Minijuego de Energyball

Movimiento básico

Usa cualquiera de las opciones de movimiento para ayudarte en tu búsqueda de la máquina del tiempo:

Cámara

Para ajustar la cámara, mueve el **stick derecho** hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba o hacia abajo.



Movimiento

Camina, corre y gira con el **stick izquierdo**.



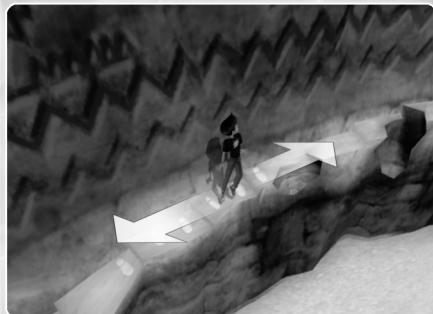
Salto

Se salta automáticamente al cruzar una brecha o brincar por encima de obstáculos pequeños.



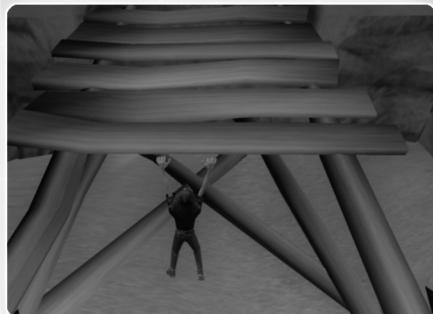
Esquivar

En modo Fijar blanco, al presionar el botón de acción + el stick **izquierdo** hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia adelante o hacia atrás, harás que Wilbur esquive.



Moverse lateralmente

Si pegas la espalda de Wilbur contra la pared o contra una cornisa, harás que avance de lado pegado a la misma. Usa el escáner para encontrar lugares por los que puedas hacer esta maniobra.



Descolgarse de una cornisa

Puedes descolgarte de las cornisas. Si no estás demasiado alto, puedes dejarte caer al suelo que haya debajo.

Familia y amigos

A lo largo de tus aventuras conocerás a mucha gente, pero de pocos te podrás fiar tanto como de los siguientes:



Carl
El sofisticado robot de la familia Robinson.



Primo Laszlo
Primo de Wilbur, que le encarga misiones y le premia por las imágenes escaneadas que le consigue.



Abuelo Bud
Un anciano feliz pero algo olvidadizo.



También interactuarás con otros miembros de la familia Robinson:



Franny
Encantadora
madre de
Wilbur.



Tío Art
Jovial tío de Wilbur
y repartidor
intergaláctico
de pizzas.



Tía Billie
Maquinista
del tren.

Villanos

El mundo de los viajes en el tiempo está lleno de villanos. Aquí tienes a algunos de esos malhechores:

El tipo del Bombín

Misterioso y atolondrado ladrón.



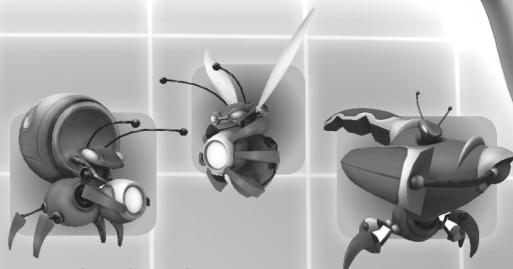
Doris
Sombrero robótico del tipo del Bombín.



Emperador Stanley
Soberano del futuro.



Reina Lizzie
La misteriosa hormiga reina.



Las hormigas

Hormigas llameantes, legionarias y francotiradoras robóticas. Son todas horribles.



Prometeo

El titán de lava.



Robots

Centinelas del subsótano.

Hoplita
Principal soldado robot de Stanley.

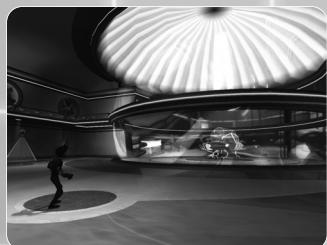
Misiones

La búsqueda de la máquina del tiempo de los Robinson te llevará al viaje de tu vida...
¿o es vidas?

Antiguo Egipto
Antes de que roben la máquina del tiempo, viaja al Antiguo Egipto con Wilbur.



Hogar de los Robinson
Intenta "tomar prestada" la máquina del tiempo.



Subsótano de los Robinson
Agudiza el ingenio para localizar el laboratorio secreto de Cornelius Robinson.



Feria de la Ciencia
Localiza al misterioso
ladrón de la máquina
del tiempo antes de que
se acabe el tiempo.

Futuro alternativo
Regresa de la Feria de
la Ciencia a un mundo
de peligros.



Enfréntate a Mega Doris
Enfréntate a Mega Doris
para salvar el futuro.

Álbum familiar

Si presionas **START** durante la partida,
el juego se detendrá y accederás al álbum familiar.
Aquí encontrarás:

Pantalla de misión

Muestra las misiones terminadas y las tareas pendientes.

Aparatos

Muestra los aparatos que posees actualmente.

Inventos

Muestra planos de aparatos, mejoras y trucos.

Escanerpedia

Guarda todos los datos del escáner
que hayas recogido a lo largo de la partida.

Opciones

Cambia ajustes como la vibración, el sonido y otros elementos.

Mapas

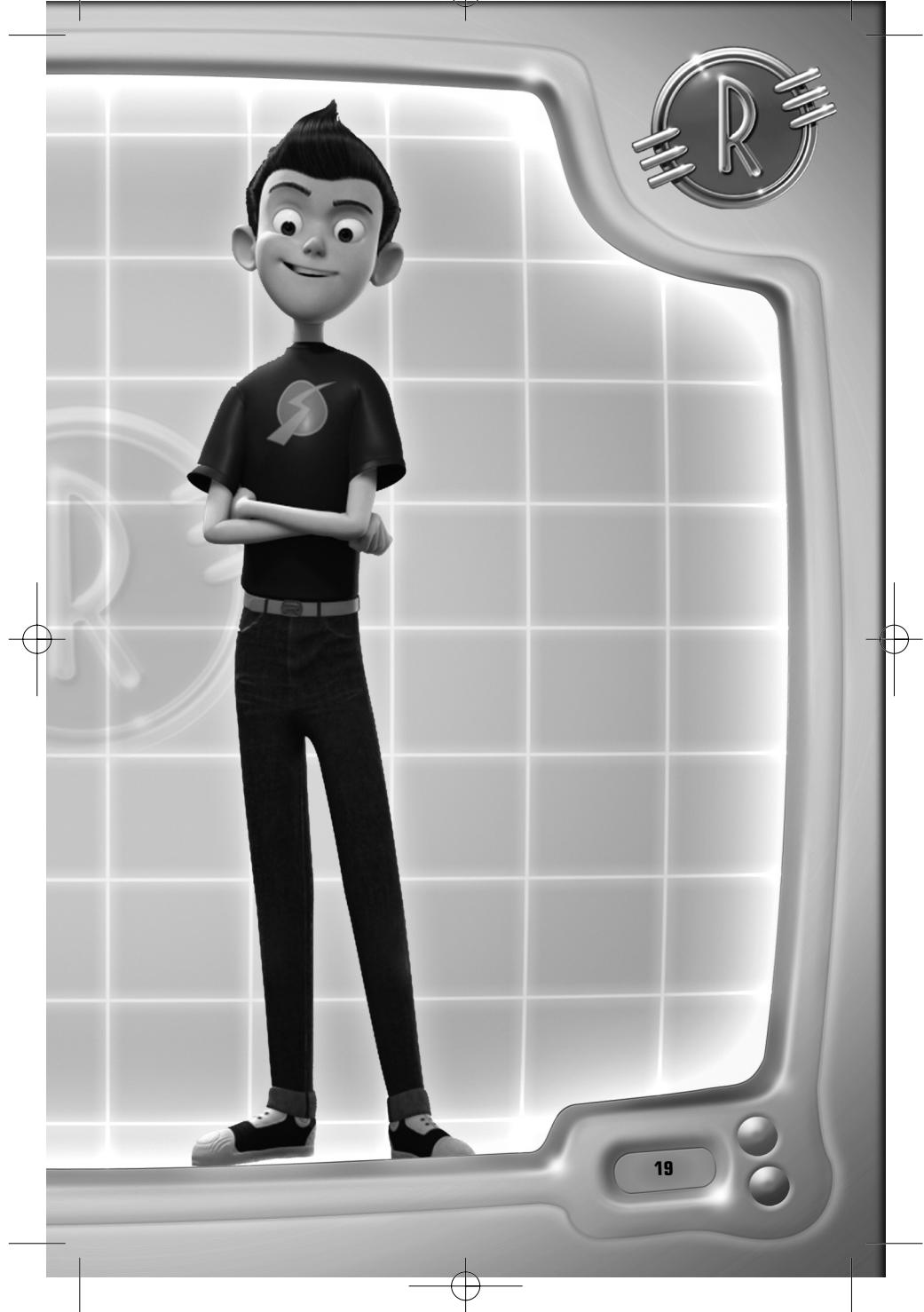
Muestra un mapa del nivel actual y mapas de los niveles
terminados.

Guardar partida

Guarda tu partida actual.

Abandonar partida

Sal de tu partida en curso y vuelve al menú principal.



Aparatos

Para vencer a tus enemigos, tienes que ser rápido y astuto. Pero lo que es más importante, tienes que ir bien equipado.

Ármate con los siguientes aparatos Robinson:



Desmontador Robinson

La herramienta de reciclaje definitiva, desmonta los objetos en sus componentes básicos, que pueden usarse entonces en el transmutador Robinson para crear objetos nuevos.



Guantes trituradores Robinson

La excavación y la extracción nunca han sido tan fáciles.

Los guantes trituradores permiten cavar para pasar por debajo de cualquier obstáculo y volver a la superficie con una descarga de energía.

CONSEJO: Al entrechocar los guantes trituradores entre sí se creará un estallido sónico que derribará los objetos a tu alrededor o los destruirá por completo.



Rayo levitatorio de Industrias Magma

¿Las rocas y los restos volcánicos no te dejan pasar? Usa el rayo levitatorio para levantar objetos increíblemente pesados.



Guantes de Energyball

Crea una energibola para destruir a tus oponentes. Aviso: Mucho cuidado al usarlo fuera de los campos oficiales de Energyball, ya que provocan cortocircuitos, errores de funcionamiento y todo tipo de problemas en los aparatos electrónicos.



Escáner Robinson

Permite reunir información acerca de la gente, lugares y objetos de tu entorno.

¿Estás atascado?

¡Usa el escáner Robinson para descubrir pistas y ayudas!

CONSEJO: Usa el escáner en modo básico para obtener valiosas pistas de combate sobre puntos débiles enemigos.

Asignar aparatos a botones

Los aparatos se pueden asignar a los botones **X**, **Y** o **B**. Eso puede hacerse de dos maneras:

Pantalla de aparatos del Álbum familiar:

Presiona **START** para acceder al Álbum familiar y elige la pantalla de aparatos. Presiona **A** para pasar a la pantalla de asignación. Presionar **X**, **A**, o **B** para asignar el aparato.

Cambio rápido:

Presionar y mantener **RT** para acceder al menú de cambio rápido. Mientras está abierto el menú, usa el mando de dirección para mover el cursor de selección al aparato que quieras asignar.

Mientras el aparato está seleccionado, presionar el botón al que deseas asignarlo.



Uso de los aparatos

¿Quieres destruir a tus enemigos fácilmente?
Pues con esta práctica guía podrás usar
correctamente los aparatos marca Robinson.

Desmontador



Para desmontar objetos, presionar el botón asignado. Para apuntar manualmente el arma, presiona **LT** y luego presiona y mantén presionado el botón asignado. Suelta el botón para disparar. Cuando usas **LT** para acceder al modo alterno de disparo, el juego pasa al modo apuntar para poder disparar con más precisión.

Escáner



Para escanear la zona en torno a Wilbur, presionar el botón asignado al escáner. Todos los objetos con los que puedes interactuar tendrán iconos de pistas. Para realizar un escáner en detalle, usa **RB** para apuntar a un objeto que tuviera icono de pista y recibirás un escáner en profundidad que proporcionará información importante que te ayudará.



Guantes de Energyball



Lanza descargas eléctricas presionando el botón asignado. Para fijar varios objetos como blancos, presiona **LT**, y luego presiona y mantén presionado el botón asignado. Suelta el botón para disparar..

Guantes trituradores

Para dar una palmada con los guantes y producir una onda de choque, presionar el botón asignado. Para excavar y meterte bajo tierra, presiona **LT** y luego presiona y mantén presionado el botón asignado. Suelta el botón para volver a la superficie.



Rayo levitatorio

Para hacer levitar y dar vueltas a los enemigos, presionar el botón asignado.

Nota: No se puede hacer levitar todos los objetos.

Objetos para recoger

Busca objetos que puedas recoger para recuperar salud, reponer la energía de tus aparatos y otros usos.

Pilas



No permitas que tus aparatos se queden secos justo cuando más los necesitas. Recoge pilas y repón la energía gastada de todos tus aparatos.

Componentes básicos



¿Te gusta saber cómo funcionan las cosas? Pues entonces te gustará ver cómo el desmontador reduce los objetos a sus componentes básicos: orgánicos, sintéticos y metálicos.

Muñecos



En el juego encontrarás muñecos de los personajes. Reúne estos objetos colecciónables como premio por explorar y escanear.

Diseños



¿Quieres ver qué aspecto tenían los personajes antes del juego? Desbloquea diseños a los que se puede acceder desde el menú.

Campos de Energyball



¿Te van los deportes? Prueba con Energyball. Desbloquea campos en los que puedes jugar en el cuarto de Wilbur o en el Emporio de Energyball.

Rivales de Energyball



¿Harto ya de los mismos rivales de siempre? Desbloquea nuevos rivales controlados por la IA para hacer más emocionantes los partidos de Energyball.

Planos



Usa los planos para crear objetos nuevos, modificar los ya existentes o piratear el juego y usar trucos. Junto con el transmutador, los planos te permiten crear nuevos aparatos, mejoras y trucos.



CONSEJO: ¡Tienes que situarte muy cerca del terminal de asistencia!

El terminal de asistencia Robinson

¿Te falta energía? Pásate por el terminal de asistencia Robinson. Este terminal se puede encontrar en todos los niveles y te curará al reponer tu energía. Para usarlo, acércate al terminal y presionar **A**.

Transmutador

Siempre que descubres o consigues unos planos nuevos, puedes crear un nuevo objeto con el transmutador Robinson. Este banco de trabajo crea objetos a partir de los componentes básicos que recojas en tus viajes.

Al acceder al dispositivo aparecen todos los planos que hayas recogido. Cada uno de los planos indica su coste de creación en componentes. Los objetos para los que no dispones de suficientes componentes aparecerán sombreados.





Atención al cliente

Nuestro Servicio de atención al cliente está siempre dispuesto a ayudarte con cualquier duda que tengas en la instalación o en el uso del nuevo software.

ATARI IBÉRICA S. XXI, S.A.
Cañada Real de las Merinas, 3, Ed. 4, 5^a planta
Centro de Negocios Eisenhower
28042 Madrid

SOPORTE TECNICO:

Tlf: 902 10 18 67

Este número también es para atender posibles reclamaciones de defectuosos

Horario: de lunes a jueves de 09:00 a 18:30 y viernes de 09:00 a 15:00

email: stecnico@atari.com